2º Día: Trabajo en y entre equipos de fuego



Trabajo en y entre equipos de fuego

En esta sesión, vamos a dejar un poco mas de lado el trabajo individual y centrarnos en el trabajo dentro del equipo y entre equipos.

Breve repaso de lo visto en la instrucción anterior

- Funciones de los 4 roles principales
- Tasas de fuego
- Numerales

Formaciones a nivel de equipo de fuego

Se trata de formaciones que por lo general elegirá el líder de equipo y solo afectaran a su equipo. Aunque en determinadas situaciones puede ser el líder de escuadra el que elija la formación.

Formaciones cuando no esperamos combate

Se trata de formaciones que sacrifican la seguridad del grupo a cambio de velocidad

- Columna

    - Mucho control sobre la unidad
    - Mayor velocidad de avance
    - Mayor potencia de fuego a los flancos
    - Poca potencia de fuego al frente y retaguardia
- Doble columna
    - Mucho control sobre la unidad
    - Mayor velocidad de avance
    - Mayor potencia de fuego a al frente y a retaguardia (respecto a la columna)
    - Se pierde potencia de fuego en los flancos (respecto a la columna)
    - Nos agrupa mucho haciéndonos mas vulnerables a ataques con granadas, RPG, morteros...

Formaciones cuando no esperamos combate pero puede encontrarnos

Se trata de formaciones con un equilibrio entre la seguridad y la velocidad de movimiento

- Columna de combate o columna escalonada
    - Mucho control sobre la unidad
    - Mayor velocidad de avance
    - Mayor potencia de fuego a los flancos, el frente y la retaguardia (todos pueden disparar a ambos flancos, pero solo 2 al frente o la retaguardia)
- Cuña
    - Muy poco control sobre la unidad
    - Velocidad de avance moderada
    - Gran potencia de fuego al frente (todos pueden disparar al frente)
    - Gran potencia de fuego a los flancos
    - Peligrosa ya que medico, RTO y Líder, forman quedan en los flancos, por lo que no tienen control de la unidad, y están en posiciones demasiado expuestas

Formaciones cuando esperamos combate

Se trata de formaciones que ofrecen mucha potencia de fuego / seguridad a costa de sacrificar velocidad y control de las mismas

    - Flecha
        - Mucho control sobre la unidad
        - Velocidad de avance moderada
        - Gran potencia de fuego al frente
        - Gran potencia de fuego a los flancos
        - Seguridad para el Líder, médico y RTO ya que van en la parte trasera de la formación, en columna uno detrás del otro.
    - Diamante
        - Control elevado sobre la unidad (si el líder va en el centro o zona segura)
        - Velocidad de avance lenta

    - Potencia de fuego moderada en todos los sectores
    - Reduce el espacio que ocupa la unidad
    - Los miembros de la formación, protegen con sus cuerpos a los que van en el centro (hacen de escudos humanos)
  - Guerrilla
    - Control moderado sobre la unidad (la 2º línea controla a la 1º línea)
    - Velocidad de avance muy lenta
    - Gran potencia de fuego al frente (todos pueden disparar al frente)
    - Media potencia de fuego a los flancos
    - Aumenta la distancia entre miembros de la formación, aumentando notablemente la seguridad durante la aproximación
    - Una vez empieza el tiroteo / se alcanza la posición buscada, permite fácil transición a "linea de tiradores"
  - Linea de tiradores
    - Muy poco control sobre la unidad
    - Velocidad de avance muy lenta
    - Gran potencia de fuego al frente (todos pueden disparar al frente)
    - Poca potencia de fuego a los flancos
    - Líder, medico y RTO se quedarían detrás de la linea, bien en columna o una 2º linea, para controlar y gestionar la unidad
  - Escalones
    - Poco control sobre la unidad
    - Velocidad de avance moderada
    - Gran potencia de fuego al frente y al flanco del escalón
    - Deja totalmente expuesto el flanco contrario al escalón

Formaciones a nivel de escuadra

Estas formaciones las decide el líder de la escuadra, y son los líder de equipo los que han de formar a sus hombres para conseguirlas

En estos casos es importante guiarse por los numerales, es decir utilizaremos a equipos enteros como si fueran individuos.

Impares = izquierda
Pares = derecha

Siendo el líder de escuadra el que decida cuando realizar excepciones a esta norma.

Siguen los mismos principios que las formaciones a nivel de equipo de fuego, aunque son menos:

- Columna
- Cuña
- Cuña invertida o "V"
- Linea
- Escalón

Realización de perímetros

Consiste en desplegar a los hombres en una circunferencia o semicircunferencia, con el fin de cubrir todos los sectores desde los que esperamos puedan llegar hostiles, mientras descansamos u organizamos reuniones.

Siguiendo lo visto con anterioridad, voy a poner 2 ejemplos

- Escuadra con 2 equipos de fuego
  - El primer equipo cubrirá el frente, la derecha e izquierda
  - El segundo equipo cubrirá la retaguardia, derecha e izquierda
  - En el hueco entre ambos equipos quedara el líder de escuadra y en caso de una reunión, sera a donde se dirigirán los lideres de ambos equipos de fuego
- Escuadra con 3 equipos de fuego
  - El primer equipo cubrirá el frente
  - El segundo equipo se moverá a la derecha del primero y cubrirá el frente, derecha y retaguardia
  - El tercer equipo se moverá a la izquierda del primero y cubrirá el frente, izquierda y retaguardia
  - El líder de escuadra quedara tras el 1º equipo, flanqueado por el 2º y 3º equipo, y en caso de una reunión, sera a donde se dirigirán los lideres de ambos equipos de fuego

Técnicas de movimiento

Las técnicas de movimiento consisten en realizar movimientos de formas concretas para aumentar la seguridad en determinadas situaciones

En el avance

Estos movimientos se realizarían a nivel de binomio, equipo, escuadra o incluso peloto

- Saltos escalonados
- Saltos alternos

En el ataque

Este movimiento se realizaría a nivel de equipo o escuadra

- Pinza o flanqueo

En la retirada o el repliegue

Estos movimientos se realizan a nivel de equipo o escuadra

- Ruptura de contacto o PEEL lateral

- Ruptura de contacto o PEEL central

Revisión #7
Creado 1 noviembre 2025 09:46:00 por Rotciv
Actualizado 1 noviembre 2025 16:59:46 por Rotciv